

#4  
6/5/02  
PH

I hereby certify that this correspondence is being deposited with the U.S. Postal Service with sufficient postage as First Class Mail, in an envelope addressed to: Commissioner for Patents, Washington, DC 20231, on the date shown below.

Dated: April 4, 2002

Signature: 

(Robert B. Cohen)

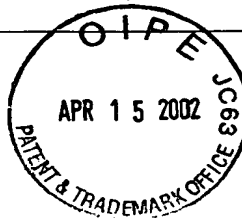
Docket No.: SCEIYA 3.0-113  
(PATENT)

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of:  
Hisayuki Kunigita

Application No.: 10/057,074

Filed: January 24, 2002



Group Art Unit: 2161

Examiner: Not Yet Assigned

For: ELECTRONIC COMMERCE SYSTEM,  
COMMODITY PURCHASE ASSISTANCE  
METHOD, AND COMMODITY PURCHASE  
ASSISTANCE APPARATUS

CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS

Commissioner for Patents  
Washington, DC 20231

Dear Sir:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign applications filed in the following foreign countries on the dates indicated:

Country	Application No.	Date
Japan	2001-016128	January 24, 2001
Japan	2002-001526	January 8, 2002

In support of this claim, certified copies of the original foreign applications are filed herewith.

Dated: April 4, 2002

Respectfully submitted,

By 

Robert B. Cohen

Registration No.: 32,768

LERNER, DAVID, LITTENBERG,  
KRUMHOLZ & MENTLIK, LLP

600 South Avenue West  
Westfield, New Jersey 07090  
(908) 654-5000  
Attorneys for Applicant



本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2001年 1月24日

出 願 番 号

Application Number:

特願2001-016128

[ ST.10/C ]:

[ JP 2001-016128 ]

出 願 人

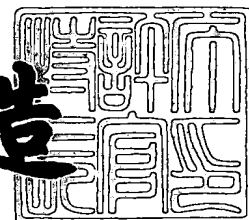
Applicant(s):

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

2002年 2月 5日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2002-3004222

【書類名】 特許願

【整理番号】 SCEI00047

【提出日】 平成13年 1月24日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 H04L 12/46

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 梶田 尚亨

【特許出願人】

【識別番号】 395015319

【氏名又は名称】 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

【代理人】

【識別番号】 100101867

【弁理士】

【氏名又は名称】 山本 寿武

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 033466

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9900593

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 商品購入支援装置及び商品購入支援機能付電子商取引システム  
及びその方法

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 商品情報データベースと、

ユーザの選択した商品の情報と、ユーザの選択した背景情報とに基づいて前記商品及び前記背景からなる画像を生成する画像生成手段とを有し、  
前記画像生成手段で生成された画像がネットワークを介してユーザの端末に供給され、当該端末のディスプレイ上に表示される商品購入支援装置。

【請求項 2】 前記画像生成手段によって生成された画像に対しスケール画像を追加する手段を更に有する請求項 1 記載の商品購入支援装置。

【請求項 3】 前記背景情報は、予め前記商品購入支援装置に保持されたものの若しくは前記ユーザ端末から供給されたものである請求項 1 記載の商品購入支援装置。

【請求項 4】 前記商品に対する視点を変更する視点変更手段とを更に含む請求項 1 記載の商品購入支援装置。

【請求項 5】 前記商品購入支援装置がサーバである請求項 1 記載の商品購入支援装置。

【請求項 6】 前記商品購入支援装置がネットワークに接続されるユーザ端末である請求項 1 記載の商品購入支援装置。

【請求項 7】 少なくとも背景情報を記憶する記憶手段を更に有する請求項 5 または 6 記載の商品購入支援装置。

【請求項 8】 商品情報データベースと、ユーザの選択した商品の情報と、ユーザの選択した背景情報とに基づいて前記商品及び前記背景からなる画像を生成する画像生成手段とを有するサーバと、

前記サーバからの画像を見ると共に、製品購入を申し込むための端末とを有する商品購入支援機能付電子商取引システム。

【請求項 9】 前記サーバは、スケール画像を追加する手段を更に有する請求項 8 記載の商品購入支援機能付電子商取引システム。

【請求項10】 前記端末が移動体通信用の端末である請求項8記載の商品購入支援機能付電子商取引システム。

【請求項11】 前記背景情報は、予め前記商品購入支援装置に保持されたもの若しくは前記ユーザ端末から供給されたものである請求項8記載の商品購入支援機能付電子商取引システム。

【請求項12】 ネットワークに接続された第1の装置において、商品の画像と背景の画像を合成して得られた画像をユーザ用の第2の装置に送る商品購入支援方法。

【請求項13】 スケール画像を更に追加する請求項12記載の商品購入支援方法。

【請求項14】 ネットワークに接続された第1の装置からの商品情報及び背景情報に基づいて、第2の装置において、商品及び背景の合成画像を生成する商品購入支援方法。

【請求項15】 スケール画像を更に有する請求項14記載の商品購入支援方法。

【請求項16】 前記背景情報は、予め前記商品購入支援装置に保持されたもの若しくは前記ユーザ端末から供給されたものである請求項14記載の商品購入支援方法。

【請求項17】 ネットワークに接続された第1の装置において、商品と背景の合成画像を生成し、当該画像をユーザ用の第2の装置に送ると共に、ユーザから当該製品の購入申込み受け付け後に当該商品のユーザへの配送を示す情報を発生する商品購入支援機能付電子商取引システム。

【請求項18】 スケール画像を追加する手段を更に有する請求項17記載の商品購入支援機能付電子商取引システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、商品及び背景をWeb上で確認できるシステムを提供するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、家具等をWeb上で購入する場合、商品の画像のみを確認して購入するか否かを判断せざるを得なかった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

上述のように、家具等をその画像だけで電子商取引により購入した場合、到着した家具が部屋に入らなかったり、色や柄等が部屋に合わないことが生じ、返品をする手間や、返品に関して販売元とのトラブルを起こす原因となっていた。

【0004】

【課題を解決するための手段】

従って、本発明は、商品及び背景をWeb上で確認できるシステムを提供することを目的とする。

【0005】

更に本発明に係る商品購入支援装置は、商品情報データベースと、ユーザの選択した商品の情報と、ユーザの選択した背景情報とに基づいて前記商品及び前記背景からなる画像を生成する画像生成手段とを有し、前記画像生成手段で生成された画像がネットワークを介してユーザの端末に供給され、当該端末のディスプレイ上に表示されるものである。

【0006】

更に本発明に係る商品購入支援装置は、上述の商品購入支援装置であって、前記画像生成手段によって生成された画像に対しスケール画像を追加する手段を更に有するものである。

【0007】

更に本発明に係る商品購入支援装置は、上述の商品購入支援装置であって、前記背景情報は、予め前記商品購入支援装置に保持されたもの若しくは前記ユーザ端末から供給されたものである。

【0008】

更に本発明に係る商品購入支援装置は、上述の商品購入支援装置であって、前

記商品に対する視点を変更する視点変更手段とを更に含むものである。

【 0 0 0 9 】

更に本発明に係る商品購入支援装置は、上述の商品購入支援装置であって、前記商品購入支援装置がサーバである。

【 0 0 1 0 】

更に本発明に係る商品購入支援装置は、上述の商品購入支援装置であって、前記商品購入支援装置がネットワークに接続されるユーザ端末である。

【 0 0 1 1 】

更に本発明に係る商品購入支援装置は、上述の商品購入支援装置であって、少なくとも背景情報を記憶する記憶手段を更に有するものである。

【 0 0 1 2 】

更に本発明に係る商品購入支援機能付電子商取引システムは、商品情報データベースと、ユーザの選択した商品の情報と、ユーザの選択した背景情報とに基づいて前記商品及び前記背景からなる画像を生成する画像生成手段とを有するサーバと、前記サーバからの画像を見ると共に、製品購入を申し込むための端末とを有するものである。

【 0 0 1 3 】

更に本発明に係る商品購入支援機能付電子商取引システムは、上述の商品購入支援機能付電子商取引システムであって、前記サーバは、スケール画像を追加する手段を更に有するものである。

【 0 0 1 4 】

更に本発明に係る商品購入支援機能付電子商取引システムは、上述の商品購入支援機能付電子商取引システムであって、前記端末が移動体通信用の端末である。

【 0 0 1 5 】

更に本発明に係る商品購入支援機能付電子商取引システムは、上述の商品購入支援機能付電子商取引システムであって、前記背景情報は、予め前記商品購入支援装置に保持されたもの若しくは前記ユーザ端末から供給されたものである。

【 0 0 1 6 】

更に本発明に係る商品購入支援方法は、ネットワークに接続された第1の装置において、商品の画像と背景の画像を合成して得られた画像をユーザ用の第2の装置に送る方法である。

【0017】

更に本発明に係る商品購入支援方法は、上述の商品購入支援方法であって、スケール画像を更に追加する方法である。

【0018】

更に本発明に係る商品購入支援方法は、上述の商品購入支援方法であって、ネットワークに接続された第1の装置からの商品情報及び背景情報に基づいて、第2の装置において、商品及び背景の合成画像を生成する方法である。

【0019】

更に本発明に係る商品購入支援方法は、上述の商品購入支援方法であって、スケール画像を更に有する方法である。

【0020】

更に本発明に係る商品購入支援方法は、上述の商品購入支援方法であって、前記背景情報は、予め前記商品購入支援装置に保持されたもの若しくは前記ユーザ端末から供給されたものである。

【0021】

更に本発明に係る商品購入支援機能付電子商取引システムは、ネットワークに接続された第1の装置において、商品と背景の合成画像を生成し、当該画像をユーザ用の第2の装置に送ると共に、ユーザから当該製品の購入申込み受け付け後に当該商品のユーザへの配送を示す情報を発生するものである。

【0022】

更に本発明に係る商品購入支援機能付電子商取引システムは、上述の商品購入支援機能付電子商取引システムであって、スケール画像を追加する手段を更に有するものである。

【0023】

【発明の実施の形態】

以下、添付の図面を順次参照して本発明の実施の形態について説明する。



【 0 0 2 4 】

図 1 は、本実施形態を説明するための電子商取引システム全体を示すブロック図である。

【 0 0 2 5 】

図 1 に示されるように、サーバ 1 は、ネットワーク 5 を通じてユーザ端末 4-1 ～ 4-N 及びメーカ端末 5-1 ～ 5-N に接続される。また、サーバ 1 にはグラフィックスエンジン 2 が接続される。

【 0 0 2 6 】

ここで、グラフィックスエンジン 2 は、サーバ 1 から供給される商品のオブジェクトデータ、即ち、商品そのもののポリゴンの頂点座標情報と、このオブジェクトをどこから見ているかを示す視点情報と、商品のテクスチャ情報とに基づいて、商品としてのオブジェクトに木目等の模様等のつけられた商品画像を生成する。

【 0 0 2 7 】

そして、更にグラフィックスエンジン 2 は、サーバ 1 から供給される背景としてのテクスチャデータ、スケール画像、上記商品画像を合成し、最終画像を生成する。

【 0 0 2 8 】

ユーザ端末 4-1 ～ 4-N は、サーバ 1 から供給される上記最終画像をディスプレイ上で確認したり、商品の購入を申し込むためのものである。

【 0 0 2 9 】

また、メーカ端末 5-1 ～ 5-N は、各メーカが自社の製品のサイズデータ、オブジェクトデータその他、製品をデジタルカメラ等で撮像することによって得られる製品の画像情報をテクスチャとしてサーバ 1 に登録するためのものである。勿論、ユーザの注文は、サーバ 1 及びメーカの端末 5-1 ～ 5-N を通じてメーカに送られることは言うまでもない。

【 0 0 3 0 】

図 2 は、上述した商品情報データベースの一例である。これらのデータは全てメーカ端末 5-1 ～ 5-N を通じてサーバ 1 に登録される。この図 2 の例に示される

ように、商品情報データベースは、個々の商品毎に、商品名M1、カラーC1～CN、サイズデータ、オブジェクトデータアドレス、テクスチャデータアドレスを有する。

【0031】

尚、オブジェクトデータアドレスや、テクスチャデータアドレスは、サーバ1のハードディスクドライブやM0等のストレージデバイス上におけるオブジェクトデータやテクスチャデータのアドレスを示すものであり、オブジェクトデータ及びオブジェクトデータアドレスは一つの商品に対して一つ割り与えられるが、テクスチャデータ及びテクスチャデータアドレスは個々のカラー毎に登録される。

【0032】

図3は、テクスチャデータベースの一例である。この図3の例に示されるように、テクスチャデータベースは、テクスチャ番号T1～T<sub>n+m</sub>、メモリ上のテクスチャアドレス、画面上のテクスチャアドレスからなる。尚、図3に示すテクスチャデータベースの内、テクスチャ番号T1～T<sub>n</sub>まではストレージデバイスに記憶されている。

【0033】

そして、テクスチャ番号T<sub>n+1</sub>～T<sub>n+m</sub>まではユーザによってアップロードされ、ストレージから読み出されたテクスチャ番号T1～T<sub>n</sub>までのテクスチャデータと一緒にサーバ1のメインメモリ等に記憶される。この図3はまさにメインメモリ上におかれたデータベースを意味する。尚、メモリ上テクスチャアドレスとは、サーバ1のストレージのどの位置にテクスチャデータが記憶されているか、及びメインメモリのどの位置にテクスチャデータが記憶されているかを示すものである。

【0034】

ここで、ユーザによってアップロードされたテクスチャデータはメインメモリに、これ以外のテクスチャデータはストレージに記憶されているものとする。また、画面上テクスチャアドレスを保持するのは、ユーザがWeb画面上においてテクスチャを指定するためのもので、画面上においてボタンの機能を果たさせるには

、位置検出をする必要があるからである。これは図 2 に示される  $T_1 \sim T_{n+m}$  に対応する。つまり、画面上で選んだボタンがテクスチャ選択ボタンとして機能するのである。

#### 【 0 0 3 5 】

図 4 は、個々のユーザの購入履歴であり、この履歴はサーバ 1 のみならずユーザの端末 4 -1 ~ 4 -N に夫々記憶される。これにより、ユーザはいつでも過去の購入履歴を自分の端末 4 -1 ~ 4 -N で見ることができる。

#### 【 0 0 3 6 】

この履歴は、商品名、購入年月日、カラー、背景テクスチャデータアドレスからなる。ここで背景テクスチャデータアドレスは、サーバ 1 若しくはユーザ端末 4 -1 ~ 4 -N のストレージデバイス上のアドレスのことである。

#### 【 0 0 3 7 】

図 5 は、商品を選択するためのブラウザ画面 1 0 の一例を示すものである。この図 5 に示されるように、商品 PR1 ~ PR2 までがアイコンとして表示されており、各々の下には、色を指定するための小ボタンが用意されている。例えばユーザが商品 PR1 をクリックすると商品 PR1 が選択され、且つ、その下部の色ボタンの「R」をクリックすると、当該アイコンは、その指定色になると共に、サーバ 1 のメモリ上に当該指定がセットされる。そして、ユーザによって決定ボタン 1 1 がクリックされると、サーバ 1 が商品情報データベースから対応する情報を読み、これらをグラフィックスエンジン 2 に供給する。グラフィックスエンジン 2 は、これらの情報に基づいて画像を生成し、更にスケール画像を合成して画像を得る。そして、グラフィックスエンジン 2 は、この画像情報を再びサーバ 1 に供給する。サーバ 1 は、これらの情報を、対応するユーザの端末 4 -1 ~ 4 -N に供給する。すると、ユーザ端末 4 -1 ~ 4 -N のディスプレイ上には、図 6 に示されるブラウザ画面が表示される。

#### 【 0 0 3 8 】

図 6 は、ユーザの端末 4 -1 ~ 4 -N のディスプレイに表示される確認用のブラウザ画面 1 2 の一例を示すものである。この図 6 に示されるように、ブラウザ画面 1 2 上の領域 AR には、商品のサイズ情報に基づいてグラフィックスエンジン 2 が

生成したオブジェクトOBの画像が表示される。

【0039】

そして、ここで、ユーザが、テクスチャ番号T1～Tnの何れかをクリックすると、そのテクスチャが背景BGとなるように新たにグラフィックスエンジン2が画像を生成し、再びサーバ1を通じてユーザ端末4-1～4-Nに供給し、そのディスプレイ上に画像として表示させる。尚、所望により、背景BGを3次元的にも表示することも出来る。この場合、予め設定された幾つかのテクスチャを貼った画像面を用意し、ユーザが既に持っているものとデザイン、カラーが最も似ているとユーザが判断するものを3次元的に張り付ける。

【0040】

また、ユーザがユーザ端末4-1～4-Nを通じてデジタルカメラ等で撮像した部屋の壁等の画像をサーバ1にアップロードすると、図6に示すように、ユーザのアップロードした画像がテクスチャT<sub>n+1</sub>～T<sub>n+m</sub>としてブラウザ画面12上に表示される。この例では、ユーザが自身でアップロードしたテクスチャ画像T<sub>n+m</sub>をブラウザ画面12で選択したことにより、ユーザの選択した商品、スケール画像、テクスチャ番号T<sub>n+m</sub>のテクスチャが合成された画像が表示されている。所望により、ユーザによってアップロードされたテクスチャデータはスケール画像に適合するように微調整できるものとする。

【0041】

ユーザはこの結果を確認した上で、購入ボタン13をクリックし、製品を購入することができる。また、選択した製品をキャンセルし、再度他の製品で確認するためのキャンセルボタン14が設けられており、これらのボタンをクリックすることにより、再び他の商品を選択することができる。

【0042】

次に、図7のフローチャートを参照して、製品購入支援処理及び商取引処理について説明する。

【0043】

ステップS1では、サーバ1が、ユーザ端末4-1～4-Nからの指示に基づいて製品が選択されたか否かを判断し、「YES」であればステップS2に移行する。

ステップS2では、サーバ1が、ユーザ端末4-1～4-Nからの指示に基づいて色が選択されたか否かを判断し、「YES」であればステップS3に移行する。

ステップS3では、サーバ1は、製品情報データベースからユーザの選択した製品に関する情報、即ち、製品のサイズデータ、オブジェクトデータアドレスに基づくオブジェクトデータ、テクスチャデータアドレスに基づくテクスチャデータを読み出し、これらのデータをグラフィックスエンジン2に供給する。また、サーバ1は、スケールデータ及びデフォルトとしての背景用テクスチャデータをグラフィックスエンジン2に供給する。

#### 【0044】

するとグラフィックスエンジン2は、オブジェクトデータに対して光源計算処理や透視変換処理を施して得られた座標データの集合体が夫々形成するポリゴンに対して製品のテクスチャデータをマッピングして製品の画像を生成する。そして、グラフィックスエンジン2は、この製品の画像とスケールデータ及び背景テクスチャをZバッファ若しくはZソート技術等により合成して表示用の画像を生成し、これをサーバ1に供給する。

#### 【0045】

これにより、サーバ1は、図6に示すような画像をユーザ端末4-1～4-Nを通じてユーザに提供することができる。ここでユーザが図6に示すWeb画面上においてテクスチャ番号 $T_{n+m}$ を指定すると、この背景用のテクスチャデータがサーバ1からグラフィックスエンジン2に供給される。そして、グラフィックスエンジン2は、既に説明した処理により、図6に示すように、背景がテクスチャ番号 $T_{n+m}$ となった新たな画像を生成し、これをサーバ1に供給する。このような処理により、図6に示すような、ユーザ自身がサーバ1にアップロードしたテクスチャデータが背景として使用される。

#### 【0046】

オブジェクトデータは、予め図6に示す領域ARに合致するように予め生成されているスケール画像と適合するように、実際の製品の寸法、スケールが示す寸法

尚、多数のポリゴン頂点座標（x、y、z）からなるオブジェクトデータとテクスチャデータから製品の画像を生成せずとも、単純にデジタルカメラで撮像して得られた製品の画像を使用しても良い。その場合には、図6に示す領域ARと、その領域ARに合致するように予め生成され、サーバ1に保存されているスケール画像に合致するように、製品の撮像がなされなければならない。

ステップS5では、サーバ1がユーザ端末6-1～6-Nから何らかの指示があるか否かを判断し、「YES」であればステップS6に移行する。

#### 【0048】

ステップS6では、ユーザからの指示が視点変更か否かを判断し、「YES」であればステップS7に移行し、「NO」であればステップS8に移行する。

ステップS7では、グラフィックスエンジン3が、現在の視点から、ユーザがユーザ端末4-1～4-Nのコントローラで指定する視点となるよう、処理を行う。つまり、新たな視点からオブジェクトを見た場合のオブジェクトデータ構成座標のみ抽出し、これらに基づいて3次元から2次元への透視変換処理及び光源計算等を行う。勿論、オブジェクトをそのまま動かすようにしても良い。これはコントローラ等によるオブジェクトの各部の移動量に応じてオブジェクトデータの各座標値を変更するだけで良い。

#### 【0049】

ステップS8では、図6に示した購入ボタン13がクリックされたか否かを判断し、「YES」であればステップS9に移行し、「NO」であればステップS11に移行する。

#### 【0050】

ステップS9では、サーバ1が、メモリ上に記憶しているユーザの選択した製品の情報等をネットワーク5を介して対応するメーカーのメーカー端末4-1～4-Nに供給する。これにより、メーカーは、ユーザに対し製品を発送することができる。

#### 【0051】

ステップS10では、サーバ1がユーザから終了を示す指示若しくは接続が断られたか否かを判断し、「YES」であれば終了し、「NO」であれば再びステップS1に移行する。この場合、図5に示したような選択画面が表示される。

【 0 0 5 2 】

ステップ S 1 1 では、サーバ 1 がユーザからキャンセルを示す指示が有るか否かを判断し、「YES」であれば再びステップ S 1 に移行する。これによりユーザは別の製品を新たに選択することができる。

【 0 0 5 3 】

以上のように、本形態においては、ユーザは製品を直接見に行かなくとも自分に部屋等に適合する製品を選択することができるので、煩わしい返品処理やメーカーとのトラブルを未然に防止することができる。

【 0 0 5 4 】

尚、上述においては、画像生成処理をプロセッサ 2 で行うようにしたが、ユーザの端末 4 -1 ~ 4 -N で行うようにしても良い。その場合は、サーバ 1 からオブジェクトデータ及びテクスチャデータが端末 4 -1 ~ 4 -N に送られるようにする必要がある。

【 0 0 5 5 】

【発明の効果】

本発明によれば、商品及び背景を Web 上で確認できるシステムを提供することが出来る。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

図 1 は、本実施形態を説明するための電子商取引システム全体を示すブロック図である。

【図 2】

図 2 は、商品情報データベースを示す説明図である。

【図 3】

図 3 は、テクスチャデータベースを示す説明図である。

【図 4】

図 4 は、購入履歴を示す説明図である。

【図 5】

図 5 は、商品選択のためのブラウザ画面の一例を示す説明図である。

【図 6】

図 6 は、商品選択後の商品と背景を表示するためのブラウザ画面の一例を示す説明図である。

【図 7】

図 7 は、商品購入支援処理を説明するためのフローチャートである。

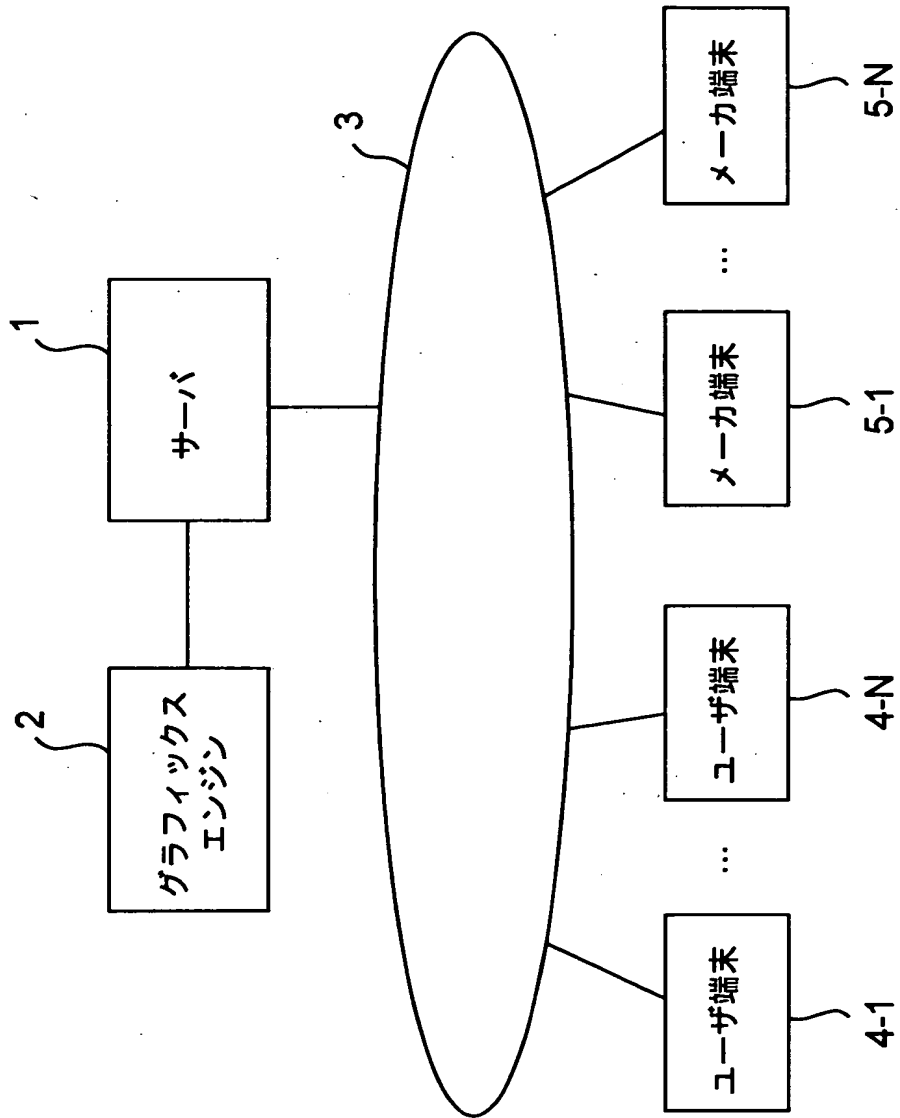
【符号の説明】

- 1 : サーバ
- 2 : グラフィックスエンジン
- 3 : ネットワーク
- 4 -1 ~ 4 -N : ユーザ端末
- 5 -1 ~ 5 -N : メーカー端末



【書類名】 図面

【図 1】



【図2】

メーカー名				
商品名 M1		カラーC1	サイズデータ	オブジェクトデータアドレス
		カラーC2	...	テクスチャ データアドレス
		...		テクスチャ データアドレス
		カラーCN		テクスチャ データアドレス

【図 3】

テキストチャ番号	メモリ上 テキストチャアドレス	画面上 テキストチャアドレス
T1	XXXX	XXXX
T2	XXXX	XXXX
-----	-----	-----
Tn	XXXX	XXXX
Tn + 1	YYYY	YYYY
-----	-----	-----
Tn + m	YYYY	YYYY

【図 4】

商品名	XXXXX		-----
購入年月日	YYMMDD		-----
カラー	X X		-----
背景テクスチャ アドレス	X X		-----

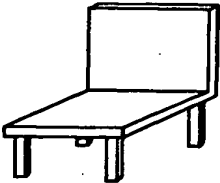
【図5】

10 ブラウザ画面

メーカー名

商品

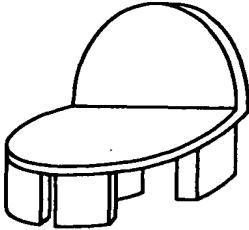
PR1



色     R   G   B

サイズ x × y × z

PR2

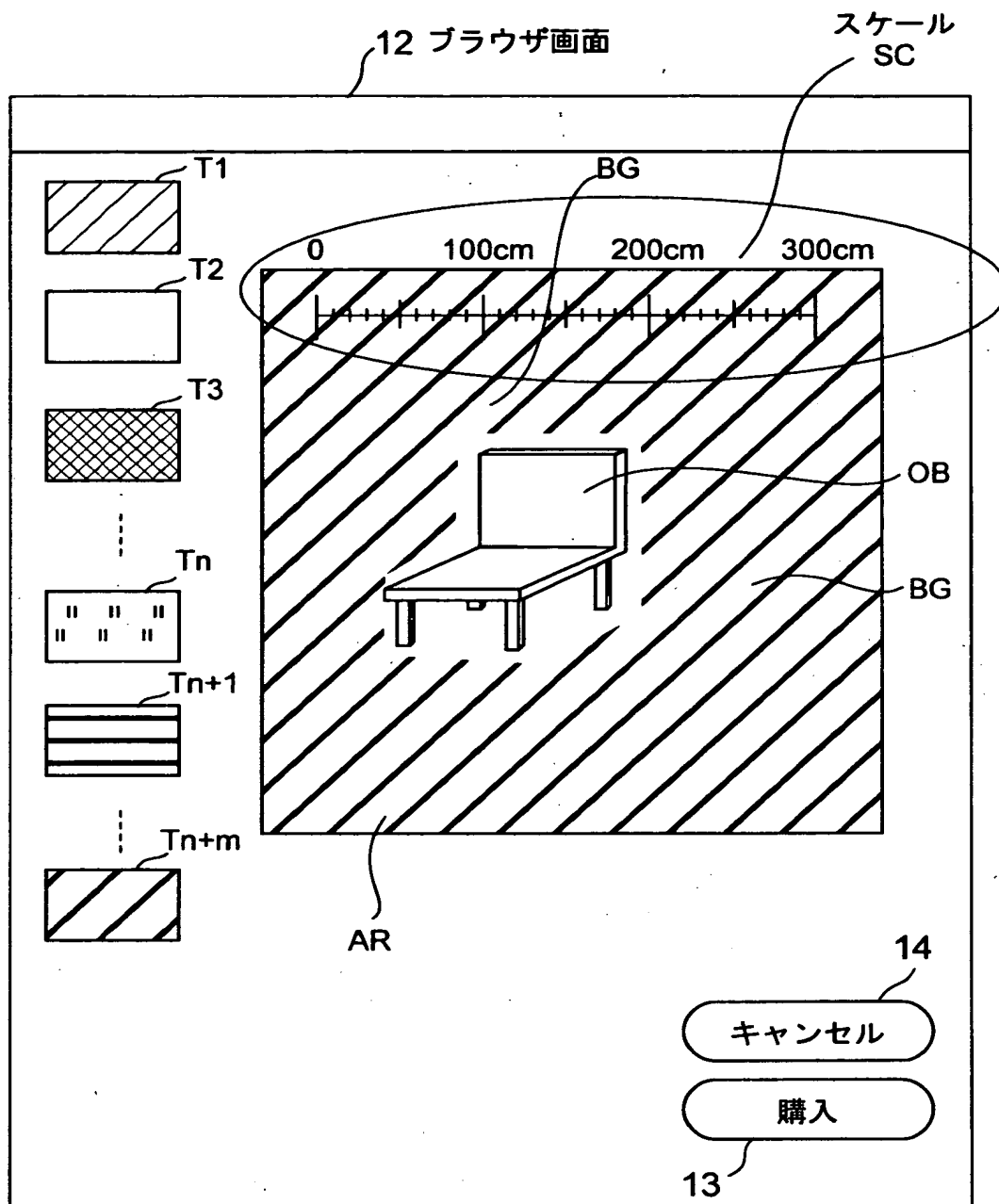


色     R   G   B

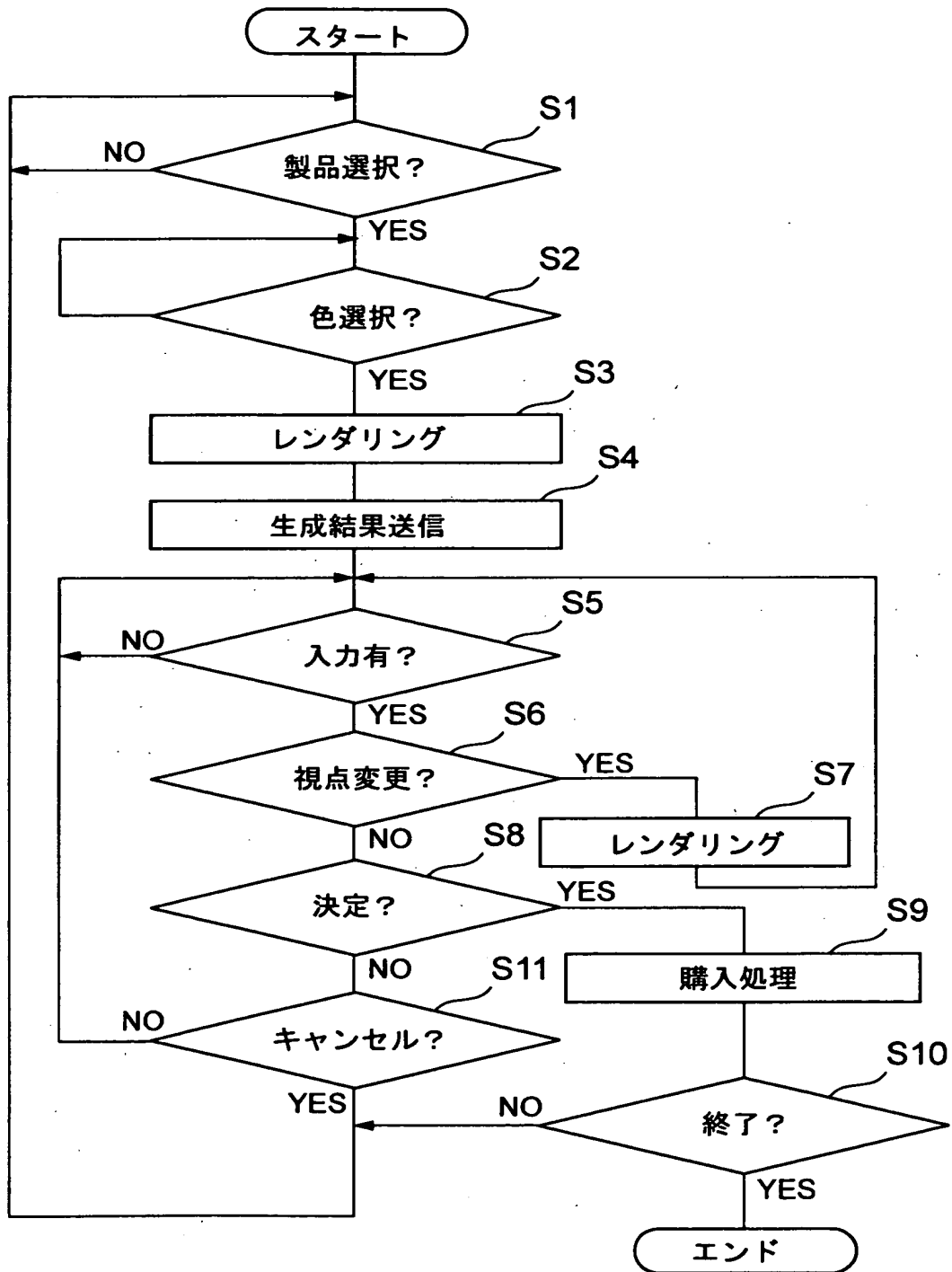
サイズ x × y × z

決 定

【図6】



【図 7】



特2001-016128



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 製品を直接見なくとも選択した製品が自分の部屋等に適合するか否かを確認できる電子商取引システムを提供することを目的とする。

【解決手段】 ネットワークに接続されたサーバ1において、商品と背景の合成画像を生成し、当該画像をユーザ端末4-1～4-Nに送ると共に、ユーザから当該製品の購入申込み受け付け後に当該商品のユーザへの配送を示す情報を発生するサーバ1を有する。

【選択図】 図1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [395015319]

1. 変更年月日 1997年 3月31日

[変更理由] 住所変更

住 所 東京都港区赤坂7-1-1

氏 名 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント